

Pérez-Llorca

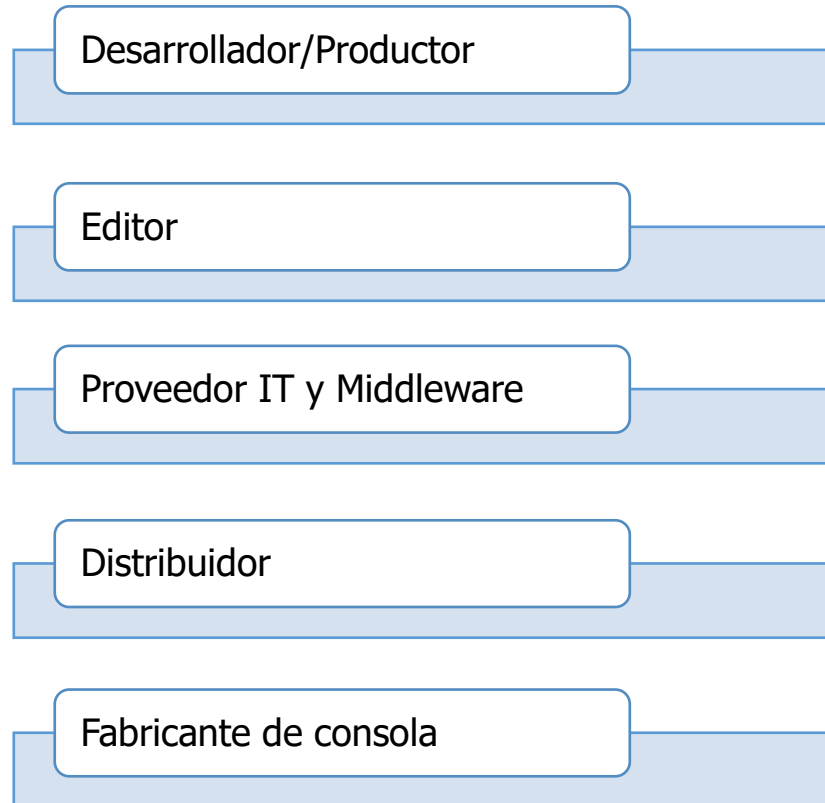
**ASPECTOS
JURÍDICOS DE LOS
VIDEOJUEGOS**

7 de abril de 2024
Andy Ramos Gil de la Haza

ESTADÍSTICAS

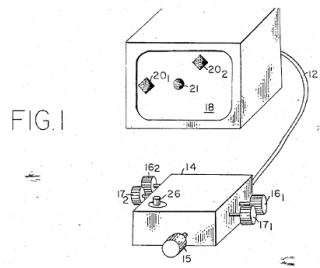
- Mercado de casi 350.000 millones de euros en 2023
- Coste medio de video juego: \$20-30 millones
- El presupuesto de Cyberpunk fue de más de \$200 millones
- Halo 4 recaudó 220 millones de dólares en 24 horas
- El guion de "Beyond: Two Souls" tiene 2.000 páginas
- Más de la mitad de aplicaciones de iPhone son videojuegos
- España es el quinto mercado europeo
- En España hay aproximadamente 16,8 millones de jugadores
- El jugador español gasta el doble que el americano

AGENTES DEL SECTOR DEL VIDEOJUEGO

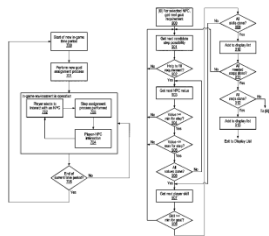


¿CÓMO SE PROTEGEN LOS VIDEOJUEGOS?

Patentes



Pong



US8147306 B2

Marcas

CALL OF DUTY

3957781



Rovio

Secretos Empresariales



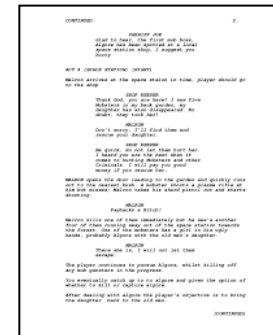
Diseño Industrial



Copyright



COD WWII



ELEMENTOS DE UN VIDEOJUEGO

➤ Están compuestos por multitud de elementos:

✓ **Elementos de Audio:**

- Composiciones Musicales
- Grabaciones Musicales
- Voces
- Efectos de Sonido Importados
- Efectos de Sonido Internos

✓ **Elementos de Vídeo:**

- Fotografías (p.e., Giff, Tiff, Jpeg)
- Capturas digitales de imágenes en movimiento
- Animaciones
- Guiones

✓ **Código Informático (Código Fuente y Código Objeto):**

- Game Engine Primario
- Código Secundario
- Plug-Ins (Subrutinas de proveedores)



| ¿QUÉ PROTEGE LA PROPIEDAD INTELECTUAL?

- Se protegen las obras literarias, artísticas o científicas, entre otras (art. 10 LPI):
 - ✓ Libros, conferencias, discursos...
 - ✓ Composiciones musicales, con o sin letra
 - ✓ Obras teatrales, coreografías, pantomimas
 - ✓ Obras audiovisuales
 - ✓ Pinturas, esculturas, tebeos, incluyendo ensayos o bocetos
 - ✓ Planos arquitectónicos
 - ✓ Gráficos y mapas
 - ✓ Fotografías
 - ✓ Programas de Ordenador

El título de una obra, si es original, quedará protegido como parte de ella

¿QUIÉNES TIENEN DERECHOS DE PROPIEDAD INTELECTUAL EN UN VIDEOJUEGO?

- **Productor**
- **Diseñador del Juego, incluyendo:**
 - ✓ Lead Designer
 - ✓ Level Designer
 - ✓ Content Designer
 - ✓ Game Writer
 - ✓ System Designer
 - ✓ Technical Designer
 - ✓ User Interface Designer
 - ✓ Creative Director
 - ✓ Escritor del tratamiento
 - ✓ Guionista
- **Artistas:** creadores del arte visual del videojuego
- **Programadores:** que crean el código secundario y adaptan el game engine
- **Diseñador de Sonido:** responsable de los efectos de sonido del juego
- **Titulares de Derechos Conexos:**
 - ✓ Artistas Intérpretes y Ejecutantes
 - ✓ Productores de grabaciones sonoras y audiovisuales
- **Otros profesionales sin aportes creativos:**
 - ✓ Testers
 - ✓ Publisher/Editor



Death Stranding
Publisher: Sony
Developer: Kojima
Productions

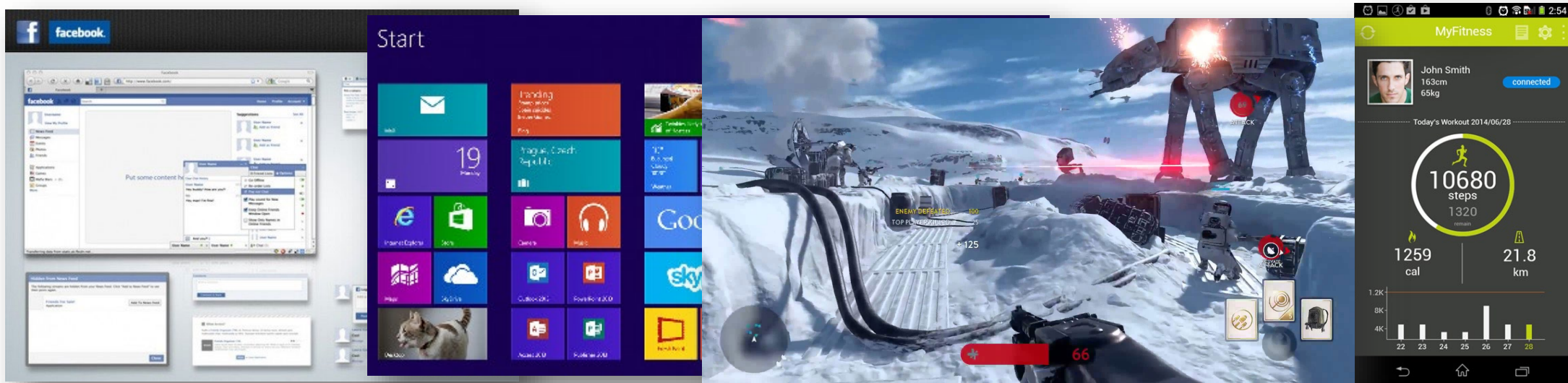
RÉGIMEN JURÍDICO DE LOS VIDEOJUEGOS

- No se menciona expresamente en la Ley de Propiedad Intelectual
- Discusión internacional sobre su naturaleza jurídica:
 - ✓ Programa de Ordenador
 - ✓ Obra Audiovisual
 - ✓ Clasificación Distributiva/Obra Compleja



RÉGIMEN JURÍDICO DE LOS VIDEOJUEGOS

- Interfaz Gráfica ("Graphical User Interface - GUI")



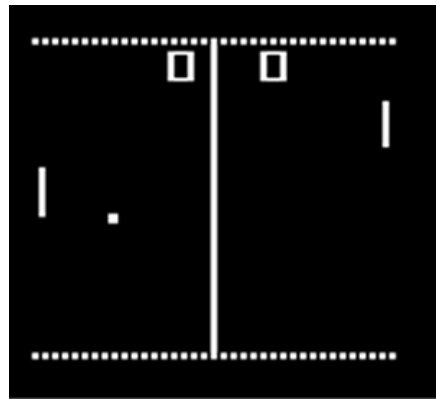
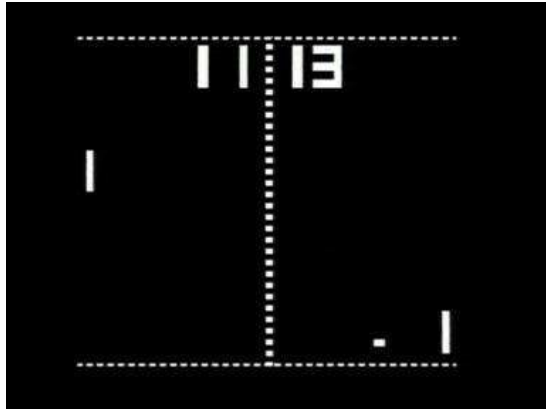
¿Se le aplica el régimen especial de los programas de ordenador?

RÉGIMEN JURÍDICO DE LOS VIDEOJUEGOS

- Asunto C-355/12 – Nintendo vs. PCBox

- «1) ¿Debe interpretarse el artículo 6 de la Directiva [2001/29], examinado, en particular, a la luz del considerando 48 [de la misma], en el sentido de que la tutela de las medidas tecnológicas de protección para obras o prestaciones protegidas por derechos de autor puede ampliarse a un sistema fabricado y comercializado por la misma empresa en el que el “hardware” está provisto de un dispositivo apto para reconocer en el soporte separado que contiene la obra protegida (videojuego fabricado por la misma empresa y por terceros, titulares de las obras protegidas) un código de reconocimiento sin el cual dicha obra no puede visualizarse ni utilizarse en ese sistema, que excluye, por tanto, cualquier interoperabilidad entre el aparato del que forma parte y los aparatos y productos complementarios que no proceden de la empresa fabricante del propio sistema?
- 2) Cuando deba valorarse si destinar un producto o un componente a eludir una medida tecnológica de protección prevalece sobre otras finalidades o usos comercialmente pertinentes, ¿puede interpretarse el artículo 6 de la Directiva [2001/29], examinado, en particular, a la luz del considerando 48 de la misma [...], en el sentido de que el juez nacional debe recurrir a criterios valorativos que hagan hincapié en el destino concreto atribuido por el titular de los derechos al producto que encierra el contenido protegido o, alternativa o simultáneamente, a criterios cuantitativos basados en la importancia de los usos comparados o a criterios cualitativos basados en la naturaleza e importancia de los propios usos?»

RÉGIMEN JURÍDICO DE LOS VIDEOJUEGOS



RÉGIMEN JURÍDICO DE LOS VIDEOJUEGOS

➤ Cuestiones abiertas:

- ✓ ¿Obra en Colaboración u Obra Colectiva?
- ✓ Contrato Laboral con los trabajadores desarrolladores de elementos creativos (software, y resto de obras y prestaciones)
- ✓ Contrato Mercantil con proveedores externos
- ✓ ¿Quiénes son los “autores” de un videojuego”?
- ✓ ¿Perciben los autores una remuneración justa?

CESIÓN DE DERECHOS

➤ Transmisión de derechos del autor asalariado:

EL TRABAJADOR cede a LA EMPRESA, en exclusiva y con facultad de cesión a terceros en exclusiva o no, total o parcial y/o gratuita u onerosa, sin limitación territorial y hasta su entrada en dominio público, la totalidad de los derechos de propiedad intelectual sobre los derechos de explotación que pudiera ostentar sobre las obras creadas en el marco de la presente relación laboral, en especial los derechos de reproducción, distribución, comunicación pública y transformación. De esta forma, LA EMPRESA ostentará los derechos de reproducción, distribución, comunicación pública y transformación de las obras, todo ello para su explotación a través de cualquier medio y/o sistema y, en particular, para su explotación en cualquier formato o soporte (incluyendo, a título meramente ejemplificativo, BDs, DVDs, CDs, tarjetas o cartuchos de memoria sólida, etc.) y en cualquier plataforma de puesta a disposición (incluyendo, a título meramente ejemplificativo, Google Play, Sony PlayStation Network, Apple Store, etc.). Consecuentemente, LA EMPRESA estará facultada para explotar tales obras tanto incorporadas a un videojuego, como de forma aislada al mismo (incluyendo, a título meramente ejemplificativo, a través de gameplays, artículos de merchandising, dibujos animados, tebeos, etc.), sin que ello genere derecho remuneratorio alguno a favor del TRABAJADOR.

| ¿DE QUÉ PODEMOS HACER UN VIDEOJUEGO?

-De cualquier cuestión que no vaya en contra de la ley, la moral y el orden público.



ManHunt



GTA

OTROS DERECHOS DE TERCEROS

NBA2K



Solid Oak Sketches, LLC v. 2k Games, Inc.

WWE 2K



Catherine Alexander v. Take-Two Interactive Software

OTROS DERECHOS DE TERCEROS

Diseño Industrial



CALL OF DUTY
BLACK OPS II

OTROS DERECHOS DE TERCEROS

Marcas



EL METAVERSO



¿Qué autorizaciones hay que pedir?



Tomorrowland 2020



#LilNasX #Roblox #HOLIDAY
THE LIL NAS X FULL ROBLOX CONCERT
7.933.807 visualizaciones · 14 dic 2020 · One-of-a-kind artist. One-of-a-kind experie: [Mostrar más](#)
👍 338.548 🗨️ No me gusta ➦ Compartir ⬇️ Descargar 🎧 Clip ➦ Guardar ...

LIL NAS X - ROBLOX

| ¡GRACIAS!

Andy Ramos Gil de la Haza

aramos@perezllorca.com

+34 91 423 20 72

<https://www.linkedin.com/in/andyramosgildelahaza/>

